

Normativa sobre penalizaciones de JCC de Partidas Organizadas de Pokémon

Revisado: 9/1/2010

Tabla de contenido

Introducción	3
1. Imposición de penalizaciones.....	3
1.1. Desviación de las penalizaciones recomendadas	4
2. Repetición de infracciones	4
3. Infracciones múltiples	5
4. Infracciones no comunicadas	5
5. Comunicación de penalizaciones a POP	5
6. Tipos de penalizaciones.....	6
6.1. Aviso	6
6.2. Advertencia.....	6
6.3. Carta de premio.....	6
6.4. Carta de varios premios.....	6
6.5. Partida perdida	7
6.6. Descalificación	7
7. Tipos de infracciones	8
7.1. Error de juego	8
7.1.1. Leve.....	8
7.1.2. Grave	8
7.1.3. Muy grave.....	9

7.2.	Cartas marcadas	10
7.2.1.	Leve.....	10
7.2.2.	Grave	11
7.3.	Problema con el mazo	11
7.3.1.	Lista de mazo ilegal, mazo legal	12
7.3.2.	Lista de mazo legal, mazo ilegal	12
7.3.3.	Lista de mazo ilegal, mazo ilegal.....	13
7.3.4.	Lista del mazo legal, mazo legal	14
7.4.	Ritmo del juego.....	14
7.4.1.	Juego lento	15
7.4.2.	Meter prisa	15
7.5.	Error de procedimiento	16
7.5.1.	Leve.....	16
7.5.2.	Grave	16
7.5.3.	Muy grave.....	17
7.6.	Conducta antideportiva.....	17
7.6.1.	Leve.....	17
7.6.2.	Grave	18
7.6.3.	Muy grave.....	18
7.6.4.	Engaños	19
8.	Consecuencias a largo plazo.....	19
9.	Suspensión.....	19
Apéndice A.	Tabla de referencia rápida.....	20
Apéndice B.	Actualizaciones de documentos	21

Introducción

Los protocolos y procedimientos de Partidas Organizadas de Pokémon están pensados para fomentar la competición sana en todos los eventos de juego de Pokémon. Sin embargo, hay veces en las que nos encontramos en situaciones en las que los jugadores y los espectadores, ya sea intencionadamente o no, no cumplen las reglas de **Pokémon JCC** o el espíritu del juego. En estos casos, los organizadores de los torneos y los jueces tienen que imponer penalizaciones a los jugadores, que pueden ser desde **Precauciones y Advertencias** que no representan ninguna media correctiva importante, hasta tipos de penalizaciones más severas, que pueden incluir la descalificación de un evento.

Este documento tiene como fin ofrecer a los organizadores de los torneos y a los jueces las normativas por las que pueden regirse para imponer e informar de las penalizaciones de una manera justa, uniforme y lógica.

1. Imposición de penalizaciones

Los organizadores de Partidas Organizadas de Pokémon pretenden ofrecer a nuestros jugadores partidas divertidas, seguras y tranquilas. Por este motivo, la aplicación de penalizaciones se debe realizar de la manera más educada y discreta posible.

Cada vez que se impone una penalización, ésta se debe acompañar de una explicación que indique de manera específica por qué las reglas de Pokémon JCC o las reglas de los torneos Pokémon no permiten las acciones del jugador y una descripción clara de la penalización que se podría aplicar en caso de que se repitiera la infracción.

POP cree que los eventos de nivel estándar son entornos de aprendizaje para los jugadores nuevos, así como para que los jugadores practiquen para jugar en eventos de niveles más competitivos. Por lo tanto, la aplicación de penalizaciones se debe realizar de forma que sea positiva y que permita al jugador conocer mejor las reglas. Para evitar poner en evidencia al jugador o hacer un espectáculo de un incidente, quizá sea conveniente que los organizadores de los torneos y los jueces impongan las penalizaciones en privado.

En algunos casos, es posible que el jugador intente irse del evento para evitar recibir una penalización grave. Esta táctica es inaceptable. El juez a cargo debe notificar al jugador que la penalización se le impondrá de todas formas y se comunicará a POP de la manera correspondiente.

A excepción de las penalizaciones por conductas antideportivas, en las penalizaciones que se describen en este documento se asume que ninguna de las infracciones de las reglas son intencionadas. Si un juez considera que una infracción se ha realizado de manera intencionada, se debe aplicar la penalización de la categoría Conducta antideportiva: engaño. POP considera que el engaño es una de las peores faltas que puede cometer un jugador en un evento y debe recibir una rápida respuesta.

1.1. Desviación de las penalizaciones recomendadas

Las penalizaciones por infracciones son meramente recomendaciones y su intensidad se puede incrementar o reducir en función de las circunstancias. Como norma general, los jueces no deben ser demasiado duros con la división de edad de los niños. Los jugadores más jóvenes suelen tener más tendencia a cometer errores debido a la falta de experiencia o a lo intimidante que puede ser jugar en un entorno competitivo. POP recomienda comenzar con un **Aviso** en la mayoría de las penalizaciones que se apliquen a los jugadores de la división de edad de niños. A los jugadores más jóvenes o menos experimentados, se les debe dar siempre el beneficio de la duda, ya que suelen estar aprendiendo y la mayoría de las equivocaciones que cometen son accidentales. A estos jugadores se les deberían aplicar penalizaciones de **Aviso** adicionales antes de una **Advertencia**.

La última palabra sobre qué penalizaciones se deben aplicar a qué jugadores y en qué momento la tiene el juez encargado del evento. El organizador del torneo y otros jueces pueden imponer penalizaciones, pero siempre deberían consultar al juez a cargo antes de aplicar una penalización más severa que una **Advertencia**. Todos los **Avisos** y **Advertencias** que aplica un juez u organizador de torneo se deben comunicar al juez a cargo del evento. El juez a cargo debe informar de todas las penalizaciones más graves que un **Aviso** a Partidas Organizadas de Pokémon.

2. Repetición de infracciones

En caso de que un jugador repitiera una infracción o no corrigiera su comportamiento después de recibir una penalización, el juez u organizador del torneo debe aumentar el nivel de la penalización por cada infracción posterior para hacer hincapié en la necesidad de que ese jugador juegue de acuerdo con las reglas. Por lo tanto, habrá que imponer una penalización más grave de lo habitual por una falta en particular.

En términos generales, basta con aumentar un grado la penalización con cada repetición de la infracción. Esto significa que, para la cuarta penalización, un error que normalmente se penaliza con un **Aviso** debe recibir la calificación de **Partida perdida**. En algunos casos, puede ser apropiado aumentar la penalización más de un grado.

Los jueces y organizadores de torneos deben entender que un torneo no es un incidente aislado. Si un jugador comete siempre las mismas infracciones en los eventos, es apropiado comenzar con una penalización superior a la que se recomienda en este documento. Por ejemplo, un jugador que tenga un historial de faltas de la categoría Conducta antideportiva: Leve en eventos anteriores podría recibir una **Advertencia** o una penalización de **Carta de premio**, en lugar de un **Aviso** la primera vez que se produce la penalización en un evento.

3. Infracciones múltiples

Los jugadores que cometen más de un tipo de infracción durante un evento suelen estar mal informados: los torneos competitivos pueden ser abrumadores y hay muchas cosas que aprender sobre el procedimiento, el protocolo y el juego justo. Además, la mayoría de nuestros jugadores están en una edad en la que se pueden poner nerviosos al competir por premios, por lo que se les debería dar la oportunidad de conocer el juego y el sistema de Partidas Organizadas de Pokémon.

Una vez dicho esto, también es importante reconocer que hay algunos jugadores que intentan aprovecharse en los eventos cometiendo varios errores diferentes “por accidente”. A estos jugadores hay que advertirles que dejen de comportarse de esa forma.

En resumen, la decisión de si aumentar o no la penalización impuesta a un jugador que ya ha cometido otra infracción diferente está en manos del juez o el organizador del torneo. Los jugadores más jóvenes y con menos experiencia se merecen un poco más de consideración y, a menos que se recomiende en este documento, las penalizaciones de **Partida perdida** se deberían imponer en raras ocasiones en las primeras faltas, aunque el jugador haya cometido otros errores durante el mismo evento.

4. Infracciones no comunicadas

Cada jugador es responsable de asegurarse de que su rival juega de acuerdo con las reglas del juego y del torneo. Si un jugador comete un error de juego, de procedimiento o de otro tipo, y tanto el jugador como su rival no se dan cuenta, el juez y el organizador del torneo no se pueden considerar responsables de las decisiones que se hayan tomado después del error o del propio resultado del juego.

5. Comunicación de penalizaciones a POP

Los **Avisos** simples no tienen que comunicarse a POP; sin embargo, las penalizaciones de nivel de **Advertencia** y superiores **sí se deben** comunicar. POP controla el historial de penalizaciones de cada jugador para diferenciar la repetición intencionada de infracciones de los casos no intencionados y para determinar si es necesario tomar medidas a largo plazo.

Las penalizaciones que haya que comunicar se deben enviar a customerservice@pokemon.com en un plazo de 7 días a partir de la fecha del evento. En la página de recursos y reglas de los torneos hay un formulario de comunicación de penalizaciones para que el proceso sea más sencillo.

Si no puedes acceder a este formulario, envía por correo electrónico la siguiente información a customerservice@pokemon.com:

- Número de autorización del torneo
- Nombres e identificadores de jugador de los jugadores correspondientes
- Nombre e identificador de jugador del juez que ha impuesto la penalización
- Descripción detallada de los procedimientos más importantes del evento, incluida la infracción, la respuesta de los jueces y el organizador del torneo, y la reacción, en caso de que existiera, de los jugadores implicados

6. Tipos de penalizaciones

En la siguiente lista, se detallan los diversos niveles de penalizaciones por orden de gravedad. Partidas Organizadas de Pokémon es la única que tiene autorización para agregar más penalizaciones o modificarlas. Los jueces y organizadores de torneos no pueden imponer ninguna penalización que no se indique aquí.

6.1. Aviso

Un **Aviso** es el tipo de penalización más básico. Fundamentalmente, el juez u organizador del torneo que da el **Aviso** simplemente notifica al jugador que ha hecho algo mal. El **Aviso** debe incluir una explicación al jugador sobre el procedimiento correcto y, además, hay que notificarle que, en caso de que se repita, la penalización podría ser más grave.

6.2. Advertencia

Una **Advertencia** se parece a un **Aviso** en que ambas son penalizaciones leves. La diferencia es que el juez a cargo o el organizador del torneo deben comunicar a POP las **Advertencias** que se producen en el evento. Si los jugadores más jóvenes y con menos experiencia comenten una segunda falta que la primera vez fue penalizada con un **Aviso**, es adecuado realizar un segundo **Aviso**, pero la tercera vez será necesario realizar una **Advertencia**. Los jueces deben utilizar siempre su propio juicio al aplicar penalizaciones en la división de edad de los niños, ya que este grupo suele estar en proceso de aprendizaje del juego.

Después de realizar una **Advertencia**, el organizador del torneo o el juez deben confirmar que el jugador objeto de la misma está al tanto de las reglas y los procedimientos que se indican en las reglas de los torneos Pokémon y el libro de reglas de Pokémon JCC. Hay que informar al jugador de que, en caso de que se repita la falta, la penalización podría ser mayor, como una penalización de **Carta de premio** o de **Partida perdida**.

6.3. Carta de premio

La **Carta de premio** se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera significativa al estado del juego y no hay una forma clara de resolver el problema, o bien cuando se ha realizado una **Advertencia** y sería demasiado duro aplicar una penalización de **Carta de varios premios**. Cuando se impone una penalización de **Carta de premio**, el juez ofrece al jugador que no ha cometido la falta la opción de robar una de sus cartas de premio para su mano. La penalización se registra aunque el jugador decida no robar una carta de premio. Si se da el caso de que esta carta de premio es la última, la partida habrá terminado y el jugador que ha robado esta última carta de premio será el ganador.

6.4. Carta de varios premios

La penalización de **Carta de varios premios** se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera grave al estado del juego y no hay una forma clara de resolver el problema, pero sería demasiado duro aplicar una penalización de Partida perdida. Cuando se impone una penalización de **Carta de varios premios**, el juez ofrece al jugador que no ha cometido la falta la opción de robar hasta tres de sus cartas de premio para su mano. El jugador puede optar por robar menos de tres cartas de premio si lo desea y debe anunciar antes de robar las cartas cuántas va a tomar. La penalización se registra aunque el jugador decida no robar ninguna carta de premio. Si se da el caso de que una de estas cartas de premio es la última, la partida habrá terminado y el jugador que ha robado esta última carta de premio será el ganador.

6.5. Partida perdida

La penalización de **Partida perdida** se utiliza cuando se ha cometido un error que afecta de manera grave al estado del juego, hasta el punto de que el juego se ha interrumpido de manera irreparable y no hay forma de continuar. Esta penalización también se utiliza para otros problemas u errores de procedimiento importantes.

Cuando se impone una penalización de Partida perdida durante una partida activa, la partida se registra como perdida para el jugador que recibe la penalización. En casos extremos, cuando los dos jugadores han cometido errores importantes en una partida, se puede imponer una penalización de Partida perdida a ambos jugadores simultáneamente. Una partida que termine de esta forma se registra sin ganadores.

Si la penalización se impone entre rondas, se aplica a la siguiente partida del jugador.

6.6. Descalificación

La **descalificación** es la penalización más grave que se puede aplicar en un torneo. Su uso debe estar estrictamente reservado a los casos más extremos, cuando las acciones de un jugador (ya sean intencionadas o no) tienen un impacto importante y negativo en la integridad o en el funcionamiento de todo el evento. Los jugadores que reciben esta penalización quedan eliminados del torneo y no tienen derecho a recibir ningún premio. Es importante que la eliminación se lleve a cabo de tal forma que no se llame la atención sobre el hecho más de lo estrictamente necesario.

El momento en que se produce la descalificación de un jugador afecta al resto del torneo.

- Si la descalificación se produce después de publicar los emparejamientos o durante una partida activa, el jugador pierde esa ronda y luego es eliminado del evento.
- Si la descalificación se produce después de la partida pero antes de que se publiquen los emparejamientos de la siguiente ronda, el jugador simplemente es eliminado del evento.
- Si la descalificación se produce en cualquier momento durante una Eliminación única, el jugador es eliminado del evento y su rival gana esa ronda.

Si las acciones del jugador lo hacen necesario, puede que haya que pedir al jugador que abandone el lugar del torneo. Se debe dar tiempo al jugador que recibe la penalización a que recoja sus pertenencias y hable con otros jugadores con los que pueda haber venido hasta el torneo.

7. Tipos de infracciones

Existen varias categorías de infracción, y cada una se debe tratar ligeramente diferente en función de la edad y el nivel de experiencia de los jugadores implicados.

Cada infracción tiene dos penalizaciones. La penalización de nivel 1 es la primera que se impone a un jugador que comete este tipo de infracción en un evento con un valor K de 16 o menos, como un torneo de nivel de tienda, un Campo de combate o Campeonatos de ciudad. La penalización de nivel 2 se debe imponer en los eventos con un valor K superior a 16, ya que los jugadores de estos eventos tienen un nivel de juego superior. Asimismo, en los Campeonatos del Mundo de Pokémon JCC se utiliza la categoría de penalización de nivel 2.

7.1. Error de juego

Esta infracción cubre errores generales que se cometen durante el juego. Pueden tener un impacto muy leve en el juego o pueden interrumpirlo por completo. Esta categoría define los tres niveles de errores y establece las penalizaciones adecuadas para cada uno.

7.1.1. Leve

Estos errores tienen muy poco efecto en el juego y se suelen solucionar con poco esfuerzo. En muchos casos, se deben imponer varias penalizaciones iniciales a los jugadores antes de aumentar la penalización, y la penalización máxima es una **Carta de premio**.

Ejemplos de la categoría Error de juego Leve:

- Robar una carta para tu mano sin enseñársela a tu rival cuando en la carta se indica que lo hagas.
- Olvidarse de descartar una carta de Partidario al final del turno.
- Jugar con una carta de Partidario en la pila de descarte en lugar de junto al Pokémon activo.
- Declarar un ataque sin tener unida la Energía adecuada.
- Robar una carta adicional.
- Olvidarse de lanzar una moneda para los Pokémon quemados o envenenados entre turnos.
- Revelar accidentalmente la carta superior de tu mazo o una de tus cartas de premio.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

7.1.2. Grave

Cuando el estado del juego ha quedado irreversiblemente alterado por errores de juego, es apropiado que el juez imponga una penalización de mayor nivel. Estas penalizaciones también son adecuadas para errores de juego leves que han dejado el juego demasiado alterado para poder restablecerlo.

Además de la penalización que se imponga al jugador, se debe dar un **Aviso** al rival del jugador por no controlar adecuadamente el seguimiento de las reglas y el estado del juego.

Ejemplos de la categoría Error de juego: Grave:

- Jugar con más de una carta de Energía en un turno sin utilizar un efecto que permite hacerlo.
- Barajar el mazo en mitad de la partida sin utilizar un efecto de carta.
- No barajar lo suficiente el mazo.
- No colocar cartas de premio al principio de la partida*.
- Robar una carta de premio sin derribar a un Pokémon.
- Robar demasiadas cartas de premio después de derribar a un Pokémon.
- Olvidarse de colocar contadores de daño en un Pokémon para un efecto obligatorio, como el de envenenamiento.
- Utilizar un Poké-Power cuando una carta prohíbe su uso.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Carta de premio**

**Si el juez a cargo determina que el jugador que ha cometido la falta ha obtenido una ventaja importante debido a este error, la penalización inicial se deberá aumentar un grado. Si el juez a cargo determina que el estado del juego se ha interrumpido de manera irreparable, esta penalización se debe aumentar a Error de juego: Muy grave.*

7.1.3. Muy grave

En algunos casos, se produce un error de juego que interrumpe irremediamente el estado del juego. En estos casos, no existe ninguna forma de que el jugador o un juez restablezcan el juego hasta un punto en el que se pueda continuar.

Además de la penalización que se imponga al jugador, se debe dar una **Advertencia** al rival del jugador por no controlar adecuadamente el seguimiento de las reglas y el estado del juego.

Ejemplos de la categoría Error de juego: Muy grave:

- Barajar tu mano junto con el mazo sin utilizar un efecto de carta.
- Barajar tus cartas de premio junto con el mazo sin utilizar un efecto de carta.
- Barajar tu pila de descarte junto con el mazo sin utilizar un efecto de carta.
- Coger tus cartas antes de que ambos jugadores decidan quién es el ganador de la partida.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Partida perdida**

Nivel 2: **Partida perdida**

7.2. Cartas marcadas

Las cartas del mazo de un jugador que se puedan distinguir claramente de otras cartas del mazo durante el juego se dice que están marcadas. Hay diversas razones por las que las cartas del mazo de un jugador están marcadas. Dado que las cartas marcas permiten que un jugador conozca cuál será la próxima carta que va a robar, el contenido de su mazo o la ubicación de una carta específica en el mazo del jugador, no se puede permitir el uso de cartas marcadas en el mazo de un jugador en un evento autorizado de Pokémon JCC. Si se detecta el problema durante las comprobaciones previas al comienzo del evento, estos errores se pueden corregir sin imponer una penalización.

Aunque la gravedad de la penalización se debe valorar en función de la ventaja, el personal del torneo debe tener en cuenta las marcas en las cartas o las fundas y la variedad de cartas que tienen estas marcas. Por ejemplo, si en el mazo de un jugador hay cinco cartas diferentes marcas debido al tamaño de la funda, es razonable suponer que no se obtiene mucha ventaja, ya que conocer las cartas que hay en esas fundas no da mucha ventaja. Sin embargo, en este mismo ejemplo, si todas las cartas tienen una mecánica similar, como permitir al jugador buscar un Pokémon en su mazo, se podría obtener una ventaja importante, por lo que se debería aplicar una penalización más importante.

Si es necesario que un jugador utilice una nueva funda debido a problemas con el mazo, hay que recomendar al jugador que baraje el mazo antes de utilizar la nueva funda. En un evento en el que haya algún error en las nuevas fundas que no se detecte inicialmente, al barajar la baraja, se reducirá la probabilidad de que se produzca un patrón. Los jugadores son responsables siempre del estado de sus cartas y las fundas, aunque el personal del evento no haya detectado ningún problema en la comprobación previa de la baraja.

7.2.1. Leve

Esta penalización se debe utilizar cuando haya cartas marcadas, pero no se detecte ningún patrón por el cual están marcadas. Si pareciera que hay un patrón en las marcas de las cartas, es adecuado pasar al siguiente nivel de penalización.

El problema suele resolverse colocando el mazo en fundas de cartas (si no lo está) o sustituyendo las fundas dañadas (si está en fundas). Las cartas o las fundas marcas se deben cambiar lo antes posible sin interrumpir el juego.

Ejemplos de cartas marcadas de penalización leve:

- Dos cartas de Energía básicas, un Raíto, un Punto de curvatura y una Poción tienen la marca de un pulgar en el borde inferior de la funda. La combinación de cartas no forma un patrón que pudiera dar al jugador una ventaja significativa.
- Las fundas del jugador están desgastadas y rotas por diferentes zonas de las fundas, lo que podría permitirle determinar qué cartas son con una sola mirada.
- Varias de las cartas del jugador son versiones holográficas paralelas, lo que provoca una ligera curvatura en el centro de la carta. Sin embargo, aunque las cartas se pueden identificar como holográficas paralelas, hay suficiente variedad para poder determinar un patrón en las cartas con curvatura.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

7.2.2. Grave

Esta penalización se aplica a un jugador que ha marcado las cartas o fundas y hay un patrón claro por el cual están marcadas. Dado que la posibilidad de que el jugador tenga ventaja es alta, las penalizaciones de esta categoría son más severas. Es posible que sea necesario realizar una investigación adicional para determinar si las marcas son intencionadas o si el jugador está utilizando marcas accidentales para tener ventaja de manera intencionada. Si es así, habría que aplicar la penalización por conducta antideportiva: engaño, y se deberían tomar las medidas oportunas.

El problema suele resolverse colocando el mazo en fundas de cartas (si no lo está) o sustituyendo las fundas dañadas (si está en fundas). Las cartas o las fundas marcas se deben cambiar lo antes posible sin interrumpir el juego.

Ejemplos de cartas marcadas de penalización graves:

- Todos los Pokémon básicos del mazo de un jugador son versiones holográficas paralelas, lo que provoca una ligera curvatura en el centro de la carta. Esto crea un patrón que permite al jugador identificar a los Pokémon básicos cuando las cartas están boca abajo.
- Hay una carta dañada en el mazo de un jugador, que tiene una marca de desgaste visible en el reverso de la funda a lo largo del área dañada, lo que permite identificar fácilmente la carta boca abajo.
- Las fundas de todas las cartas de energía especiales del mazo de un jugador son un poco más largas que el resto de las fundas.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Carta de varios premios**

Nivel 2: **Partida perdida**

7.3. Problema con el mazo

En esta sección, se aglutinan todos los problemas generales relacionados con listas de mazos y mazos ilegales que se descubren después de que haya comenzado un torneo. La lista del mazo de un jugador es una especie de plano de su mazo. Es importante que el mazo de cada jugador sea siempre idéntico al de su lista de mazo durante el transcurso del torneo. Existen cuatro categorías generales de problemas con el mazo que se explican a continuación.

El momento en que se descubre un problema con un mazo o una lista de mazo es el que determina la penalización que se debe imponer.

Si se detectan problemas con el mazo o la lista del mazo durante las comprobaciones previas del mazo al comienzo del evento, estos errores se pueden corregir sin imponer una penalización. Dado que aún no se ha registrado oficialmente, el jugador puede realizar cualquier cambio en el mazo o la lista del mazo para que sea legal.

- Si se detectan problemas con el mazo o la lista del mazo durante una partida y el problema se puede resolver rápida y fácilmente, se deben utilizar las siguientes penalizaciones. El jugador está limitado en lo referente a los cambios que puede realizar, tal y como se indica a continuación.
- Si se detectan problemas con el mazo o la lista del mazo durante una partida y el problema no se puede resolver rápida y fácilmente, o el error ha dado una ventaja significativa al jugador, se debe aplicar una **Partida perdida**. El jugador está limitado en lo referente a los cambios que puede realizar, tal y como se indica a continuación.
- Si se detectan problemas con el mazo o la lista del mazo entre rondas, se deben utilizar las siguientes penalizaciones. El jugador está limitado en lo referente a los cambios que puede realizar, tal y como se indica a continuación.

En todos los casos, es importante que el mazo o la lista del mazo ilegal se corrijan inmediatamente. Hay que recordar al jugador la razón por la que su mazo o lista de mazo es ilegal y ese jugador debería ser quien cambie las cartas de su mazo. El juez u organizador de torneo deben verificar estos cambios.

Los jugadores son responsables siempre de asegurarse de que el contenido de su mazo y su lista de mazo es legal para el evento, aunque el personal del evento no haya detectado ningún problema en la comprobación previa del mazo.

En las secciones 7.3.1 a 7.3.4, se asume que los problemas del mazo se detectan después de comenzar el evento.

7.3.1. Lista de mazo ilegal, mazo legal

Si el mazo de un jugador cumple las restricciones de formato y las reglas de construcción de mazos, pero la lista de mazo no, se puede hacer que ésta sea legal sustituyendo las cartas ilegales por cartas de Energía básicas de la elección del jugador, si es preciso. Luego, habría que modificar el mazo para reflejar los cambios.

Ejemplos de la categoría Problemas con el mazo: Lista de mazo ilegal, mazo legal:

- En un evento Modificado, la lista de mazo contiene dos copias de Pikachu (*HS Undaunted*, 61/90), pero el mazo contiene dos copias de Pikachu (*HeartGold & SoulSilver*, 78/123).
- La lista del mazo contiene cinco copias de Energía metálica (Especial), pero el mazo contiene cuatro copias de Energía metálica (Especial).
- La lista del mazo contiene más o menos de sesenta cartas, pero el mazo contiene sesenta cartas exactamente.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Aviso**

7.3.2. Lista de mazo legal, mazo ilegal

Si la lista del mazo de un jugador cumple las restricciones de formato y las reglas de construcción de mazos, pero el mazo no, hay que quitar las cartas ilegales del mazo y modificarlo para que sea idéntico a la lista del mazo. El juez a cargo debe estudiar cuidadosamente qué ventaja, si hay alguna, ha obtenido con el mazo ilegal. Si el juez a cargo cree que se ha producido una ventaja significativa, puede que sea necesario elevar la penalización a una **Partida perdida**.

La excepción es cuando simplemente faltan cartas en el mazo. Esto suele ocurrir si el jugador y un rival anterior utilizan fundas similares, si las cartas se quedan atascadas en la caja del mazo del jugador o si se le caen al suelo. Si se encuentra la carta o el jugador puede reemplazar la que falta por otra idéntica, se debería permitir al jugador continuar el evento sin modificar nada del mazo o la lista del mazo. Si no se encuentra la carta y el jugador no puede reemplazarla por otra idéntica, la carta que falta se debe reemplazar por una carta de Energía básica de la elección del jugador, y hay que modificar la lista del mazo para reflejar el nuevo contenido del mazo. En cualquiera de los casos, hay que aplicar la penalización.

Ejemplos de la categoría Problemas con el mazo: Lista del mazo legal, mazo ilegal:

- La lista de mazos contiene cuatro copias de Luxray [GL] y una copia de Luxray, pero el mazo contiene cinco copias de Luxray [GL]. En este caso, hay que reemplazar una carta de Luxray [GL] por una carta de Energía básica y la lista del mazo se debe modificar para reflejar el cambio.
- La lista del mazo contiene sesenta cartas, incluidas cuatro copias de Caja de leyenda, pero el mazo contiene cincuenta y nueve cartas y sólo tres copias de Caja de leyenda. En este caso, el jugador puede añadir una Caja de leyenda a su mazo. Si no puede, debe añadir una carta de Energía básica. Luego, habría que modificar la lista del mazo para reflejar el cambio.
- En un evento Modificado, la lista del mazo contiene dos copias de Altaria (*Platino*, 18/127), pero el mazo contiene dos copias de Altaria (*Diamante y Perla—Great Encounters*, 12/106). En este caso, hay que quitar las cartas Altaria del mazo y reemplazarlas por una carta de Energía básica y la lista del mazo se debe modificar para reflejar el cambio.
- El mazo del jugador contiene las cartas extranjeras que se definen en las Reglas de los torneos Pokémon. En este caso, las cartas extranjeras se deben reemplazar por la versión en el idioma local, si es posible. Si no es posible, se deben reemplazar por cartas de Energía básicas. Luego, habría que modificar la lista del mazo para reflejar el cambio.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

7.3.3. Lista de mazo ilegal, mazo ilegal

En ocasiones, un jugador se presenta con una lista de mazo y un mazo totalmente ilegales que no cumplen las restricciones de formato ni las reglas de construcción de mazos. Cuando es así, hay que modificar el mazo y la lista del mazo para que sean legales para el evento. Las cartas ilegales se deben reemplazar por cartas de Energía básicas de la elección del jugador y los cambios se deben reflejar en la lista del mazo.

Al igual que en la categoría anterior, el juez a cargo debe estudiar cuidadosamente qué ventaja, si hay alguna, ha obtenido con el mazo ilegal. Si el juez a cargo cree que se ha producido una ventaja significativa o que el error no se puede solucionar fácilmente durante la partida, puede que sea necesario elevar la penalización a una **Partida perdida**.

Ejemplos de la categoría Problemas con el mazo: Lista de mazo ilegal, mazo ilegal:

- La lista del mazo y el mazo contienen cinco copias de Energía metálica (Especial), lo que infringe la regla del límite de cuatro cartas.
- La lista del mazo y el mazo contienen más o menos de sesenta cartas.
- En los eventos Modificados, la lista del mazo y el mazo contienen cuatro Ampharos oscuros (*EX Team Rocket Returns*, 2/109).

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Carta de premio**

Nivel 2: **Carta de premio**

7.3.4. Lista del mazo legal, mazo legal

En ocasiones, la lista del mazo y el mazo de un jugador cumplen las restricciones de formato y las reglas de construcción de mazos, pero no coinciden. Dado que el contenido de la lista del mazo siempre tiene prioridad sobre el contenido del propio mazo, el jugador debe modificar su mazo para que sea igual al de la lista del mazo. Si el jugador no puede proporcionar las cartas que se indican en la lista del mazo, las cartas que faltan se deben reemplazar por cartas de Energía básicas de la elección del jugador, y hay que actualizar la lista del mazo para reflejar estos cambios.

Al igual que en las categorías anteriores, el juez a cargo debe estudiar cuidadosamente qué ventaja, si hay alguna, se ha obtenido con este error. Si el juez a cargo cree que se ha producido una ventaja significativa o que el error no se puede solucionar fácilmente durante la partida, puede que sea necesario elevar la penalización a una **Partida perdida**.

Ejemplos de la categoría Problemas con el mazo: Lista del mazo legal, mazo legal:

- El mazo de un jugador contiene 4 cartas de Energía Oscura, pero la lista del mazo contiene 4 cartas de Energía metálica oscura.
- El mazo de un jugador contiene 4 Honchkrow (*HS—Undaunted*, 15/90), pero la lista del mazo contiene 2 Honchkrow (*HS—Undaunted*, 15/90) y 2 Honchkrow (*HS—Undaunted*, 16/90)
- El mazo de un jugador contiene 3 cartas de Defensor y 2 cartas de Intercambio de energía, pero la lista del mazo contiene 2 cartas de Defensor y 3 cartas de Intercambio de energía.
- En un evento Sin límites, la lista del mazo contiene cuatro copias de Torchic (*EX Rubí y Zafiro*, 73/109), pero el mazo contiene cuatro copias de Torchic (*EX Rubí y Zafiro*, 74/109).

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

7.4. Ritmo del juego

El ritmo de una partida de Pokémon JCC debe ser rápido aunque no demasiado, y cada jugador debe recibir aproximadamente la mitad del tiempo asignado para el juego. Sin embargo, la forma en que reaccionan los jugadores a la presión influye en el ritmo al cual juegan sus turnos. Los jueces deben estar atentos a los cambios de ritmo y realizar correcciones si es preciso.

En general, los siguientes límites de tiempo para diversas acciones del juego deberían ser adecuados. Los siguientes tiempos se ofrecen como directrices generales; está claro que los jugadores que intenten compartimentar su turno con el fin de utilizar cada segundo del tiempo permitido para las siguientes acciones están ralentizando el juego y se deben someter a las penalizaciones de la categoría Conducta antideportiva: Muy grave.

- Realizar las acciones de una carta o un ataque: 15 segundos
- Barajar y prepararse al comienzo del juego: 2 minutos
- Barajar y buscar en la baraja en mitad de la partida: 15 segundos
- Iniciar el turno después de que el rival haya anunciado que ha finalizado el suyo: 5 segundos
- Pensar en la posición en la partida antes de utilizar una carta: 10 segundos

7.4.1. Juego lento

Los jugadores deben procurar jugar de tal forma que el ritmo del juego sea rápido, con independencia de la complejidad de la situación. Un jugador que tarde demasiado en tomar decisiones sobre el juego corre el riesgo de poner a su rival en desventaja, ya que la ronda tiene un tiempo límite. Además de la penalización recomendada, el juez podría aplicar una extensión de tiempo para compensar esta desventaja.

Ejemplos de la categoría Ritmo del juego: Juego lento:

- Eres demasiado lento a la hora de decidir qué Pokémon unir a una carta de Energía.
- Dedicas una cantidad de tiempo poco razonable para decidir qué Pokémon básico sacar del mazo después de jugar con una carta de Poké Ball.
- Contar el mazo o buscar en el mazo o en la pila de descarte (tuya o de tu rival) más de una vez en un corto periodo de tiempo.
- Buscar repetidamente en tu mazo, mano o pila de descarte al realizar un efecto de carta.
- Intentar iniciar una conversación irrelevante que interfiera en el tiempo de juego.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

7.4.2. Meter prisa

Por meter prisa entendemos que un jugador intenta que su rival juegue más rápido. Esto puede provocar que el rival pierda la concentración y sea más probable que cometa un error. Suele ser síntoma de que el rival está jugando lento, pero también se puede producir cuando un jugador tiene muchas ganas de que llegue su siguiente turno.

Ejemplos de la categoría Ritmo del juego: Meter prisa:

- Colocar la mano cerca del mazo para robar una carta durante el turno del rival, lo que indica que estás preparado para comenzar tu turno.
- Hacer ruidos de exasperación o comentarios en relación con las acciones del rival.
- Meter prisa en la fase de ataque del rival asignando daño a tu Pokémon antes de que tu rival anuncie qué ataque va a utilizar o el daño total que va a hacer a tu Pokémon Defensor.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Advertencia**

7.5. Error de procedimiento

A un jugador que cause un error en el funcionamiento de un evento (por ejemplo, informar mal de una partida, jugar con el rival equivocado, no notificar al juez o al organizador del torneo que se va de un evento u otro tipo de errores), hay que recordarle las reglas de procedimiento de los eventos de Partidas Organizadas de Pokémon. Al igual que con los errores de juego u otras infracciones accidentales, este recordatorio se suele dar con una penalización de **Aviso**. Si las infracciones se repiten, se podrían aplicar penalizaciones más elevadas.

7.5.1. Leve

Esta categoría cubre los errores menores que no tienen un efecto importante en el funcionamiento del evento. Si la situación se puede corregir antes de que se produzca alguna demora o interrupción, siempre se debe realizar la corrección y no se debe aplicar una penalización mayor a un **Aviso** en la primera infracción. Si no se informa de la situación hasta que se produce una demora o una interrupción, la **Advertencia** es la penalización adecuada por la primera infracción.

Ejemplos de la categoría Error de procedimiento: Leve:

- Olvidarse de firmar el resguardo de la partida.
- Entrar en zonas que están marcadas o señalizadas como sólo de acceso para el personal.
- Interrumpir al personal durante los anuncios a los jugadores o la explicación de las reglas.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Aviso**

Nivel 2: **Aviso**

7.5.2. Grave

En ocasiones, se cometen errores que afectan mucho más al funcionamiento del torneo. Algunos pueden producir un retraso grave en el horario del evento y otras molestias importantes para los demás jugadores. En algunos casos extremos, la penalización de esta infracción se puede elevar hasta **Partida perdida** por la primera infracción.

Ejemplos de la categoría Error de procedimiento: Grave:

- Rellenar de manera incorrecta el resguardo de la partida
- Aparecer tarde en una partida (menos de 5 minutos).
- No proporcionar la tarjeta de referencia que exige la Lista de reimpresión legal modificada.
- No proporcionar los marcadores de la condición de estado si en el mazo se utilizan esas condiciones.
- No proporcionar contadores de daño para controlar el daño que recibe tu Pokémon.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

7.5.3. Muy grave

Normalmente, esta categoría se reserva para una infracción que tiene un efecto importante en el evento o es el resultado de una infracción del protocolo del evento.

Ejemplos de la categoría Error de procedimiento: Muy grave:

- Dar un informe incorrecto del resultado de una partida.
- Aparecer tarde en una partida (más de 5 minutos).
- No informar de que te vas de un evento antes de abandonar el local. *(Hay que aplicar esta penalización con independencia de si el jugador está o no allí para recibirla).*
- Jugar con el rival incorrecto. *(En este caso, el que recibe la penalización es el jugador que se ha sentado en la mesa incorrecta).*

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Partida perdida**

Nivel 2: **Partida perdida**

7.6. Conducta antideportiva

Este grupo de penalizaciones cubre las acciones inadecuadas realizadas por jugadores o espectadores del evento. En esta categoría, siempre que asume que las faltas son intencionadas. El jugador no tiene que estar participando activamente en una partida para recibir la penalización por conducta antideportiva. Aunque los jugadores y los espectadores deberían disfrutar del torneo, también deben recordar que sus acciones pueden tener un impacto negativo en sus compañeros.

7.6.1. Leve

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y el personal del evento de Pokémon JCC. A los jugadores que no se comporten como deben hay que aplicarles una penalización. Las infracciones de esta categoría no tienen ningún efecto en el funcionamiento del evento.

Ejemplos de la categoría Conducta antideportiva: Leve:

- Decir palabrotas en la zona del torneo.
- Tirar una pequeña cantidad de basura en la zona del torneo.
- Pelearse.
- Tocar o mover repetidamente las cartas de un rival sin su permiso.
- Interrumpir una partida en curso.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Advertencia**

Nivel 2: **Advertencia**

7.6.2. Grave

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y el personal del evento de Pokémon JCC. A los jugadores que no se comporten como deben hay que aplicarles una penalización. Las infracciones de esta categoría tienen un efecto directo en el funcionamiento del evento o pueden producir cierto grado de angustia a los que le rodean.

Ejemplos de la categoría Conducta antideportiva: Grave:

- Tirar grandes cantidades de basura en la zona del torneo.
- No seguir las instrucciones del personal del evento.
- Intentar utilizar trucos o esquivar las reglas.
- Intentar manipular una partida con intimidaciones o distracciones.
- Negarse a firmar el resguardo de la partida.
- Realizar juegos legales que no afectan al juego en curso para manipular el tiempo restante de una partida.
- Jugar con lentitud para manipular el tiempo restante de una partida.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Partida perdida**

Nivel 2: **Partida perdida**

7.6.3. Muy grave

Los jugadores deben comportarse con respeto hacia todos los asistentes y el personal del evento de Pokémon JCC. A los jugadores que no se comporten como deben hay que aplicarles una penalización. Las infracciones de esta categoría tienen un efecto grave en el funcionamiento del evento, producen una gran angustia a los que le rodean o implican un altercado físico.

Ejemplos de la categoría Conducta antideportiva: Muy grave:

- Llenar de pintadas la zona del torneo
- Atacar
- Utilizar obscenidades o realizar amenazas físicas hacia el personal del evento
- Robar
- Calumniar o insultar

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Descalificación**

Nivel 2: **Descalificación**

7.6.4. Engaños

Los jugadores que cometen infracciones de manera **intencionada** pretenden conseguir una ventaja injusta con respecto a otros jugadores del evento. El juez a cargo debe pensar detenidamente si una infracción ha sido intencionada o no antes de aplicar esta penalización.

Si el juez a cargo cree que una infracción no ha sido intencionada, no se debe aplicar esta penalización.

Ejemplos de la categoría Conducta antideportiva: Engaño:

- Robar cartas adicionales.
- Coger cartas de la pila de descarte y añadirlas a tu mano o mazo.
- Ofrecer algún tipo de compensación a un rival por realizar una concesión.
- Cambiar los resultados de una partida tras su finalización.
- Jugar con cartas marcadas.
- Mentir al personal del evento.
- Ajustar de manera arbitraria las condiciones especiales o los contadores de daño de cualquier Pokémon en juego.
- Usar acciones de juego dudosas con la intención de engañar al rival para que juegue mal.
- Intentar manipular un resultado aleatorio.
- Barajar el mazo.

Penalización inicial recomendada:

Nivel 1: **Descalificación**

Nivel 2: **Descalificación**

8. Consecuencias a largo plazo

A los jugadores que repitan las infracciones durante varios eventos o cometan el suficiente número de infracciones en un solo evento para dar lugar a su descalificación, se les debe aplicar una penalización a largo plazo.

Partidas Organizadas de Pokémon es la única que tiene autorización para aplicar a los jugadores penalizaciones que abarquen varios eventos. Partidas Organizadas de Pokémon exige que se le informe de la aplicación de penalizaciones de nivel de **Advertencia** o superior con el fin de asegurarse de que esas penalizaciones sean justas y sólo se impongan cuando es necesario.

9. Suspensión

Partidas Organizadas de Pokémon puede suspender a los jugadores que molesten a otros jugadores o los eventos a los que asisten. En estos casos, se notificará a los jugadores, y sus nombres e IDENTIFICADORES DE JUGADOR se pondrán a disposición de los organizadores del torneo.

Los jugadores suspendidos no podrán participar en ningún evento de Partidas Organizadas de Pokémon como jugadores, jueces, organizadores de torneos ni voluntarios. Si un jugador suspendido molesta en un evento intentando participar y negándose a marcharse, el incidente se debe comunicar a POP y se podría ampliar la duración de la suspensión existente.

Apéndice A. Tabla de referencia rápida

		Penalización recomendada	
Categoría	Sección	Nivel 1	Nivel 2
Error de juego: Leve	7.1.1.	Aviso	Advertencia
Error de juego: Grave	7.1.2.	Advertencia	Carta de premio
Error de juego: Muy grave	7.1.3.	Partida perdida	Partida perdida
Cartas marcadas: Leve	7.2.1.	Aviso	Advertencia
Cartas marcadas: Grave	7.2.2.	Carta de varios premios	Partida perdida
Problema con el mazo: Lista de mazo ilegal, mazo legal	7.3.1.	Aviso	Aviso
Problema con el mazo: Lista de mazo legal, mazo ilegal	7.3.2.	Advertencia	Advertencia
Problema con el mazo: Lista de mazo ilegal, mazo ilegal	7.3.3.	Carta de premio	Carta de premio
Problema con el mazo: Lista de mazo legal, mazo legal	7.3.4.	Advertencia	Advertencia
Ritmo del juego: Juego lento	7.4.1.	Aviso	Advertencia
Ritmo del juego: Meter prisa	7.4.2.	Aviso	Advertencia
Error de procedimiento: Leve	7.5.1.	Aviso	Aviso
Error de procedimiento: Grave	7.5.2.	Advertencia	Advertencia
Error de procedimiento: Muy grave	7.5.3.	Partida perdida	Partida perdida
Conducta antideportiva: Leve	7.6.1.	Advertencia	Advertencia
Conducta antideportiva: Grave	7.6.2.	Partida perdida	Partida perdida
Conducta antideportiva: Muy grave	7.6.3.	Descalificación	Descalificación
Conducta antideportiva: Engaños	7.6.4.	Descalificación	Descalificación

Apéndice B. Actualizaciones de documentos

Partidas Organizadas de Pokémon se reserva el derecho a modificar estas reglas, así como a interpretar, cambiar, aclarar o realizar de otra forma cambios oficiales en estas reglas con o sin previo aviso.

Las actualizaciones de los documentos están disponibles en <http://www.pokemon.com>.

Cambios para el 1 de septiembre de 2010

Actualización general de términos, fechas y ejemplos.

Sección 7.2. Se añade una condición adicional para determinar qué cartas están marcadas.

Sección 7.2.1. Ligero cambio del texto de un ejemplo existente.

Sección 7.4. Cambio del texto de las expectativas sobre el ritmo del juego.

Sección 7.4.1. Se ajusta el texto de las expectativas sobre el ritmo del juego de 7.4.